



TITLE:

参加者は何を期待し何に満足しているのか --京都大学サマーデザインスクール2016のデータ分析 (2)--

AUTHOR(S):

坂口, 智洋; 久富, 望; 北, 雄介

CITATION:

坂口, 智洋 ...[et al]. 参加者は何を期待し何に満足しているのか --京都大学サマーデザインスクール2016のデータ分析 (2)--. デザイン学論考 2017, 10: 22-34

ISSUE DATE:

2017-08

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/228885>

RIGHT:

参加者は何を期待し何に満足しているのか

—京都大学サマーデザインスクール2016のデータ分析 (2)—

The Expectation and Satisfactions of the Workshop Participants

—An Analysis of Data Collected from Kyoto University Summer Design School 2016 (2)—

坂口 智洋

SAKAGUCHI, Tomohiro

京都大学大学院情報学研究科知能情報学専攻博士後期課程3回生

京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生

京都大学サマーデザインスクール2016実行委員会学生会員



+

久富 望

KUTOMI, Nozomu

京都大学大学院情報学研究科システム科学専攻博士後期課程3回生

京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生

京都大学サマーデザインスクール2016実行委員会学生会員



+

北 雄介

KITA, Yusuke

京都大学学際融合教育研究推進センターデザイン学ユニット特定講師

京都大学サマーデザインスクール2016実行委員



1. はじめに

京都大学サマーデザインスクール（以下SDSと略す）は、毎年9月に3日間にわたって行われるワークショップイベントである。2016年に行われたSDS2016では、過去最大の37のワークショップが実施された。筆者らはワークショップがどのように行われそこで何が生まれているのかに関心があり、SDS2015とSDS2016においてワークショップの観察やアンケート調査を行い、ワークショップのプロセスの可視化や、ワークショップ前の実施者の「姿勢」やワークショップ中の実施者の「振る舞い」を分析してきたⁱⁱ。これらは主に実施者側の意図やその効果に関する分析であったが、SDSの大きな特徴の1つは多様で熱心な

ⁱ SDSではオーガナイザーは「実施者」と呼ばれ、また個々のワークショップは「テーマ」と呼び慣らされているため、本稿でもこれらの語を用いる。

ⁱⁱ 北雄介・坂口智洋・佐藤那央：ワークショップの全体プロセスの可視化と分析，日本デザイン学会研究発表大会概要集，(2016)（デザイン学会グッドプレゼンテーション賞受賞）

北雄介，坂口智洋，久富望：“ワークショップのプロセスの複合的・構造的記述”，日本デザイン学会研究発表大会概要集（2017）（デザイン学会グッドプレゼンテーション賞受賞）

久富望，坂口智洋，北雄介：“ワークショップにおけるオーガナイザーの振る舞いパターン分析”，日本デザイン学会研究発表大会概要集（2017）

参加者が集まることである。本稿では彼らが何を期待し何に満足しているかを、アンケート調査から解き明かすことを目指す。

ただし、筆者は参加者の満足度が高ければ高いほど「良い」ワークショップであると考えているわけではない。参加者がワークショップ直後に感じる「満足度」以外にも、その時は価値が十分に分からなくても後々大きな価値を持ち得るような問いや考え方を伝えることなど、ワークショップで重要視されるべき事柄は多くあると考える。このような様々な価値観や意図をもったワークショップをデザインするためには、参加者がどのような意識でワークショップに臨み、どのような事にどのような価値を感じる傾向にあるかということを実施者が熟知することが重要であると考え、本稿の分析を行った。

本稿では、3つの問い：1. ワークショップ前後で参加者の期待度・満足度はどう推移するのか（3章）、2. テーマが異なると参加者の期待／満足度に差があるのか（4章）、3. 満足度には具体的にどのような要素が影響しているのか（5章）、を通して参加者像に迫る。本稿がSDS2017におけるワークショップ設計の一助となれば幸いである。

2. 参加者の構成と扱うデータ

本稿ではSDS2016の参加者を分析対象とする。参加者の所属を見ると、約7割が大学／大学院に所属する学生（うち半数が京都大学）、約3割が企業等に所属する社会人である。彼らのワークショップ経験はtab.1の通りである。SDSはSDS2016で6回目を迎えるが、全体の約80%が初めて、約15%が2回目と、リピーターは少ない。また初めての参加者の半数以上、全体の約半数がワークショップ未経験であり、社会人の方が学生よりもワークショップ経験者の割合

tab.1 SDS2016の参加経験とワークショップ参加経験回数。
(大学以外の所属の人数)

| WS SDS | 0 回 | 1 回 | 2 回 | ～4 回 | ～8 回 | それ 以上 | 計 |
|-----------|---------|--------|--------|--------|--------|----------|----------|
| 初めて | 86 (29) | 17 (5) | 11 (5) | 15 (1) | 9 (3) | 4 (1) | 142 (44) |
| 2 回目 | 0 | 11 (1) | 7 (1) | 3 (1) | 2 (1) | 1 (0) | 24 (4) |
| 3 回目 | 0 | 0 | 1 (1) | 1 (0) | 1 (0) | 3 (0) | 6 (1) |
| 4 回目 | 0 | 0 | 0 | 2 (0) | 0 | 0 | 2 (0) |
| 計 | 86 (29) | 28 (6) | 19 (7) | 21 (2) | 12 (4) | 8 (1) | 174 (49) |

tab.2 ワークショップの開始時・終了後に参加者に尋ねた7つの質問項目。
各項目は事前と事後で対応しており、各々5段階での評価を求めた。

| 事前アンケート | 事後アンケート | 本稿での省略表現 |
|-------------------------|-------------------------|----------|
| 1. デザイン理論や手法を学びたい | 1. デザイン理論や手法を学べた | 「デザイン学習」 |
| 2. テーマで扱われる題材について学びたい | 2. テーマで扱われる題材について学べた | 「題材学習」 |
| 3. 優れたアイデアや発想を創出したい | 3. 優れたアイデアや発想を創出できた | 「アイデア創出」 |
| 4. ワークショップを体験し、進め方を学びたい | 4. ワークショップを体験し、進め方を学べた | 「WS 進行」 |
| 5. 自分のスキルや専門性を発揮したい | 5. 自分のスキルや専門性を発揮できた | 「スキル」 |
| 6. 他の参加者や実施者との協働・議論がしたい | 6. 他の参加者や実施者との協働・議論ができた | 「協働・議論」 |
| 7. 今後活かせる人脈をつくりたい | 7. 今後活かせる人脈をつくれた | 「人脈」 |

が少ない。

本稿では、SDS2016の全参加者に対して初日のワークショップ開始時に行った事前アンケートと、最終日のプレゼンテーション後に行った事後アンケートで尋ねたtab.2の7つの質問項目のデータを分析する。これらは、SDS2015で行ったアンケートで参加者に尋ねた「SDSに何を最も期待していますか」という質問から得られた回答を反映しており、参加者のワークへの期待を多角的に表したものである。事前アンケートではそれぞれの項目に対する期待度を、事後アンケートでは満足度を尋ねる、対の構造となっている。各項目について、期待度・満足度をそれぞれ5段階で評価してもらった。更に事後アンケートでは、各項目に5段階評価とセットで自由記述欄を用意し、満足した／しなかった要因を記入してもらった。

3. ワークショップ前後で参加者の期待度・満足度はどう推移するのか

参加者のワークへの期待度・満足度の平均値の分布をfig.1に示す。期待度平均値は「スキル」「人脈」以外の5項目で4以上の高い値を出している。一方で満足度平均値は、数値としては依然高い値ではあるものの、期待度平均値と比べると全ての項目で低くなっている。期待度と満足度の差に着目すると、「デザイン学習」「アイデア創出」「スキル」「人脈」では統計的に有意な差が認められた。特に「デザイン学習」「アイデア創出」での差は大きく、有意水準1%で有意な差が認められた。協働して題材について

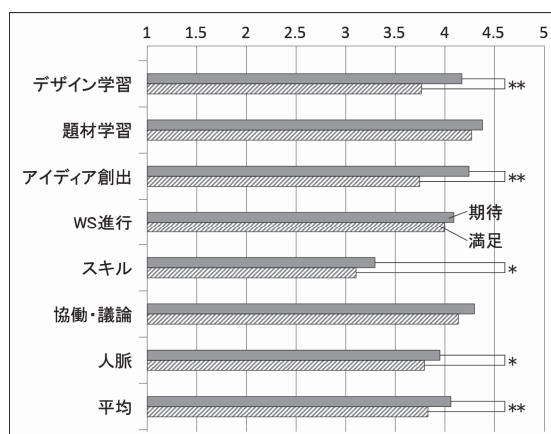


fig.1 7項目における、参加者全体の期待度・満足度平均値の比較。*は5%、**は1%の有意水準で「期待度平均値と満足度平均値の間に差がない」という帰無仮説が棄却されることを表す。

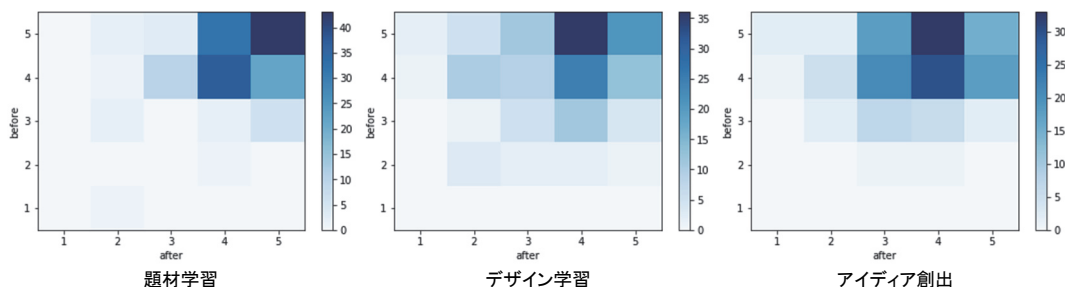


fig.2 左から「題材学習」「デザイン学習」「アイデア創出」における、各参加者の期待度・満足度の推移。縦軸は事前の期待度、横軸は事後の満足度を表し、濃さが人数を表す。

て学ぶことはできたが、デザイン理論や手法の理解についてはやや不満が残り、自らのアイデアにも完全には満足してないようである。

次に各参加者の期待度と満足度の推移に注目する。fig.2は「題材学習」「デザイン学習」「アイデア創出」について参加者の推移をヒートマップで表したもので、縦軸は事前の期待度、横軸は事前の期待度、濃さは人数を表す。これら3項目に共通しているのは、ヒートマップの上部が濃いことである。いずれの項目も、8割以上の参加者が期待度では4か5を付けている。一方、満足度の分布は大きく異なる。「題材学習」では、濃い点がほぼ対角線上に分布している。すなわち、期待度で5を記した人は満足度でも5を、期待度で4を記した人は満足度でも4を記す傾向にある。このような傾向は、ここに記していない残り4つの項目（「WS進行」「スキル」「協働・議論」「人脈」）でも見られる。これに対し、期待度平均値と満足度平均値の間に有意な差があった「デザイン学習」「アイデア創出」は、期待度で5を付けた人の多くが満足度で4と付けているのが目立つ。興味深いのは、期待度で4を付けた人の約2/3が満足度では4以上を付けており、全員の満足度が一律に期待度よりも低いわけではない点である。期待が「高すぎた」人の評価が下がり、このことが平均値下落の主な原因と考えられる。逆に言えば、それ以外の参加者からは一定の満足度を得られている。

4. テーマが異なると参加者の期待／満足度に差があるのか

SDSの魅力の1つは多彩なテーマが扱われることであるが、テーマが異なると参加者の期待度や満足度が高かったり低かったりするのだろうか。すなわち、ワークショップ開始時にすでにテーマ間で期待度に差があったり、ワークショップ後の満足度に差があったりするのだろうか。

これを調べるため、期待度と満足度のそれぞれについて、テーマ間で平均値

tab.3 期待度・満足度の平均、テーマ内ばらつき、テーマ間ばらつき。*は5%、**は1%の有意水準で「テーマ間の平均値に差異が無い」という帰無仮説が棄却されることを表す。テーマ間で平均に差異が出るのは、テーマ内ではばらつきが小さくテーマ間でばらつきが大きい場合である。

| | 事前期待度 | | | | 事後満足度 | | | |
|--------|-------|------------------------|------------------------|------------|-------|------------------------|------------------------|------------|
| | 平均 | 標準偏差の平均 (テーマ内のばらつき) | 平均の標準偏差 (テーマ間のばらつき) | テーマ 間差異 | 平均 | 標準偏差の平均 (テーマ内のばらつき) | 平均の標準偏差 (テーマ間のばらつき) | テーマ 間差異 |
| デザイン学習 | 4.21 | 0.70 | 0.43 | | 3.84 | 0.68 | 0.62 | ** |
| 題材学習 | 4.38 | 0.54 | 0.40 | | 4.33 | 0.56 | 0.40 | |
| アイデア創出 | 4.28 | 0.56 | 0.38 | | 3.78 | 0.76 | 0.43 | |
| WS 進行 | 4.15 | 0.73 | 0.38 | | 4.07 | 0.70 | 0.63 | ** |
| スキル | 3.32 | 0.84 | 0.46 | | 3.17 | 0.79 | 0.66 | ** |
| 協働・議論 | 4.35 | 0.52 | 0.41 | * | 4.21 | 0.69 | 0.54 | * |
| 人脈 | 3.99 | 0.73 | 0.49 | | 3.82 | 0.67 | 0.50 | * |

に差異があるかを検定した。結果をtab.3に示す。ワークショップ開始時は「協働・議論」を除きテーマ間で期待度の差異は認められない一方、ワークショップ後は5つもの項目で差異が認められる。特に「デザイン学習」「WS進行」「スキル」では有意水準1%で有意な差があり、テーマが異なると満足度に大きな差が生まれることが分かる。

まず期待度について詳しく見る。fig.3は、「デザイン学習」「題材学習」「協働・議論」について、各テーマでの期待度の分布とテーマ間での平均値のばらつきを表したものである。横軸は期待度を、縦軸はテーマを表す。縦軸の同じ値（同じテーマ）で青点の左右のばらつきが大きければそのテーマ内で期待度のばらつきが大きいことを、平均値の折れ線（赤線）が垂直に近ければテーマ間で平均値のばらつきが小さいことを表す。なお、ここでは平均値の折れ線（赤線）が右

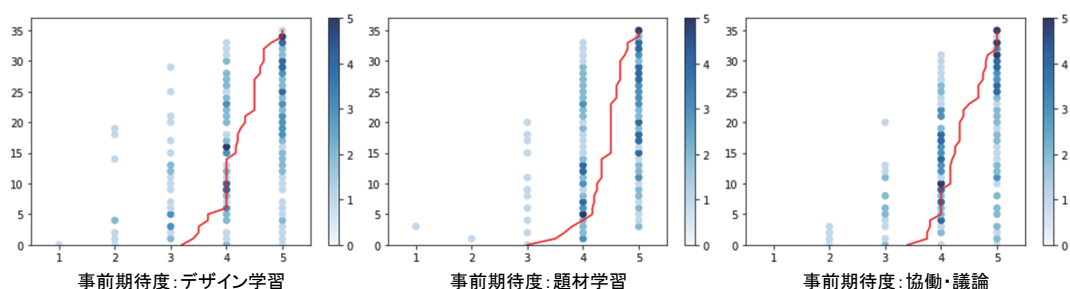


fig.3 左から「デザイン学習」「題材学習」「協働・議論」における、各テーマでの事前アンケートの期待度の分布（青点）。横軸は期待度、縦軸はテーマ、青点の濃さは人数を表す。赤線は各テーマの平均値をつないだもの。

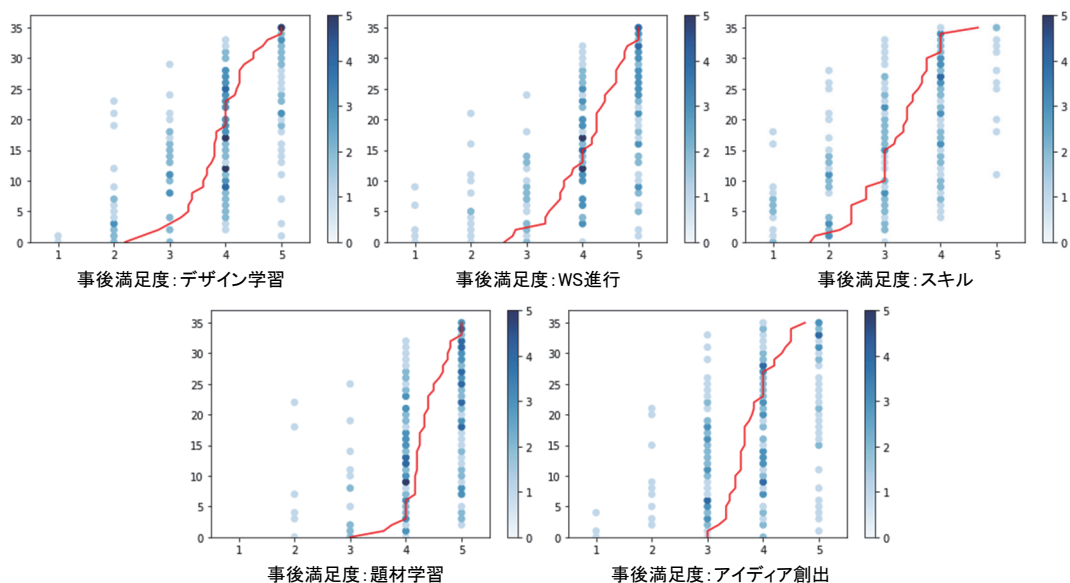


fig.4 左上から「デザイン学習」「WS進行」「スキル」「題材学習」「アイデア創出」における、各テーマでの事後アンケートの満足度の分布（青点）。横軸は満足度、縦軸はテーマ、青点の濃さは人数を表す。赤線は各テーマの平均値をつないだもの。

肩上がりになるよう、下から上に平均値の小さいテーマ順に並べて図示している。いずれの項目でも、各テーマの平均値は3から5の間の高水準に収まり、またテーマ間でのばらつきは小さい。ワークショップ開始時には、期待度の高い参加者が満遍なく各テーマに分かれていることが分かる。

次に満足度について見る。fig.4は、「デザイン学習」「WS進行」「スキル」「題材学習」「アイデア創出」に関するものである。前者3つ（図上段）はテーマ間で平均値に有意差があり、後者2つ（図下段）は有意差がない。前者3つはテーマ間で平均値が1.5から5までと大きくばらついており（平均値の標準偏差はそれぞれ0.62, 0.63, 0.66）、テーマによって満足度に差が出ていることが分かる。各テーマ内でのばらつきに注目すると、「デザイン学習」「WS進行」「スキル」の各項目における、テーマ内標準偏差を全テーマで平均した値はそれぞれ0.68, 0.70, 0.79 であり「スキル」が特に大きい。「スキル」はテーマ間だけでなくテーマ内でも満足度にばらつきがあったようである。

「題材学習」「アイデア創出」の平均値は3から5までに収まっており、テーマ間でのばらつきも小さい（平均値の標準偏差はそれぞれ0.40, 0.43）が、少し傾向が異なる。「題材学習」は平均値も高く、どのテーマでも軒並み高い満足度が得られている。一方「アイデア創出」は各テーマ内でのばらつきが大きく、どのテーマにもアイデアに満足している人とそうでない人とが混在している。「題材学習」は全てのテーマで満足度が高いためテーマ間で差異が出なかったのに対し、「アイデア創出」はどのテーマでも満足度の高い人と低い人とが混在したため差異が出なかったと言える。

5. 満足度には具体的にどのような要素が影響しているのか

ここまでは7項目の統計データから得られる客観的事実について述べてきた。本章では、事後アンケートで満足度の5段階評価とセットで記入してもらった自由記述欄に着目し、どのような要素が参加者の満足／不満足につながっているかを分析する。

5.1 記述データの解釈と選択

満足度は9割以上の参加者から回答を得られた一方、自由記述欄の回答率は各項目2割から3割に留まった。

fig.5は各テーマで平均幾つの記述が得られたかを算出

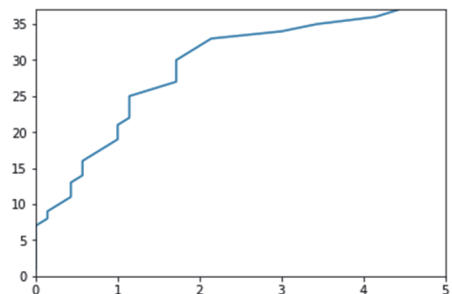


fig.5 テーマ毎の平均自由記述欄回答数。横軸は各テーマの平均記述回答数、縦軸は累積テーマ数を表す。

し、記述数の少ない順に並べたものである。

約半数のテーマが各項目つき平均1記述程度の割合であり、テーマを代表する記述と見なすには少ない。一方でtab.4に示すように、記述を得られた場合の満足度の分布は全体の満足度分布と似通っており、統計的にも有意な差は見られない。満足度が高い／低い時に記述欄への回答が特別多いわけ

ではなく、ポジティブ・ネガティブ双方の意見が満遍なく得られていると考えられる。

本章では、各項目においてポジティブ・ネガティブ双方の意見を3～5つ程度に選定・統合して示す。選定にあたっては、SDSにおいて一般性を持つことを重視し次の3つの基準を用いた。重視した順に 1. 同様の意見が複数見られるもの、2. SDSにおいて一般性を持つと筆者が判断したもの、3. 特定のテーマに依拠するが、実施者の観点から今後のワークショップ設計に役立つと筆者が判断したもの、である。各意見において特筆すべき傾向があればこれを括弧内に記した。記載の順番は、内容や読みやすさを考慮したものであり、選定基準の順位とは無関係である。

5.2 デザイン学習

□主な高評価の要因：

- ・ アイディアの整理やペルソナの設定等を実践的に学べた（※各テーマで用いられた具体的な手法に対する好意的な記述が目立った）
- ・ 一連のフレームを体験できた
- ・ プロダクトやポスター作成を通して「他者に伝える」デザインを学べた

□主な低評価の要因：（※いずれも主にワークショップ経験者から）

- ・ デザイン理論・手法の全体の流れが見えない（※多数見受けられた）
- ・ 手法は聞いたが、うまく活用できなかった
- ・ ありきたりなものが多かった

目立ったのが、各手法はやり方も分かり実践もできたが、ワークショップの枠組みに関する理論は十分学べなかったという声である。参加者の多くはデザイン理論や実践に大変関心がある人たちである。実施者には、各手法を行うことの目的や意図、そしてそれらがワーク全体の中でどのような位置付けにある

tab.4 各項目における記述欄回答数と満足度の関係。

各セルは記述欄回答数/回答数を表す。

| | 事後満足度 | | | | | 合計 |
|---------|-------|-------|-------|-------|------|--------|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| デザイン学習 | 14/42 | 20/77 | 10/30 | 9/20 | 2/3 | 55/172 |
| 題材学習 | 23/78 | 17/75 | 4/15 | 1/6 | 0/0 | 45/174 |
| アイディア創出 | 12/38 | 18/73 | 13/52 | 3/9 | 2/3 | 48/175 |
| WS 進行 | 9/68 | 14/66 | 5/24 | 4/13 | 2/5 | 34/176 |
| スキル | 1/11 | 14/61 | 9/54 | 10/32 | 8/15 | 42/173 |
| 協働・議論 | 16/76 | 11/68 | 8/18 | 3/12 | 1/2 | 39/176 |
| 人脈 | 7/37 | 15/83 | 7/38 | 0/11 | 0/3 | 29/172 |

のかを、整理して言葉で伝えることが求められているように感じた。ワーク前やワーク中に伝えるのが適切でない場合は、各日の終わりやリフレクションの時間を当てても良いだろう。

参加者の経験の差も満足度に大きく影響している。初めてブレインストーミングができてよかったという声がある一方で、ワークショップ慣れしている人からはありきたりな手法で学びが無かったという声もあった。経験者には、時にはワークをリードしてもらうなど別の角度から学びの機会が得られるような工夫があると良いかもしれない。

本項目については、3章で期待が「高すぎる」参加者の満足度がやや低くなる傾向があると述べた。この観点から、期待度で5を、満足度で4を付けた参加者の記述を見ると、「広域的なデザインを学べた」「このチームでは現地での洞察を重視していることが分かった」「現役デザイナーと一緒にプロセスを踏めた」「詳しい理論より意見の積み上げ方を学べた」など、分かったことや学んだことを事実として淡々と記述したものが多く、期待していたもの全てを実現することはできなかった、あるいは期待していたものとはやや異なるものが得られた、という気持ちが行間に書かれているように感じた。

5.3 題材学習

□主な高評価の要因：

- ・ フィールドワークを通して、より自分事としてリアリティをもって考えることができた（※フィールドワークに関しては、特に好意的な記述が多かった）
- ・ 初めに概念について教えてもらった
- ・ 専門家や実施者に教えてもらった
- ・ 見学、ヒアリングで得た内容が貴重で面白かった

□主な低評価の要因：

- ・ 皆でシェアする時間が欲しかった
- ・ フィールドワークがしたかった

本項目は全項目中最も満足度の高かったものであり、全てのテーマで高い満足度が見られた。特にフィールドワークや講義を通しての学びが高評価につながっている。参加者の大きな期待・関心を、実施者が多彩な方法で満たしていることが分かる。成功の要因の1つは、このようなワークが主に初日に行われ、比較的当初の計画通り事が運びやすい時間帯であることであろう。数少ない低評価の要因も、事前に注意深く設計することで解決できるであろう。

5.4 アイディア創出

□主な高評価の要因：

- ・ 数を出すこと、人のアイディアに乗っかることができた（※多数見受けられた）
- ・ 軸になり得る発見を幾つかできた
- ・ 異なる専門性の人と議論することで、自分の持ち味について考えられた

□主な低評価の要因：

- ・ テーマが広すぎて掘り下げられなかった
- ・ 何が優れたアイディアなのかよく分からなかった
- ・ 実用性が弱い
- ・ 時間が足りなかった
- ・ 論理ばかりにとらわれて自由な発想ができなかった

本項目では、高評価につながる要因が大きく2つ見られた。1つは回答者本人が最終成果物に直接結びつくアイディアを出した場合である。もう1つは、他人のアイディアに乗っかったり数多くのアイディアを出せたりした場合である。前者を達成するのは最終成果物につながるアイディアの絶対数を考慮すると難しいが、後者は比較的容易である上にワークの質を高めるという観点からも重要であるとする。一方低評価の要因を見ると、何について考えるべきなのか、テーマとしてどのような価値観を目指しているのかが分からず迷子になったとの声が散見された。抽象的な内容や想像しにくい内容を扱うテーマでは、実施者はアイディエーションの際にうまく対象を限定したり目的を設定したりすることが重要であろう。

アイディアはポストイットに書くことのみから生まれるわけではない。「作ることによって色々な気づきがあった。初日からたくさん作っていた」という意見も見られた。プロトタイピングによるアイディア創出の時間も、予め十分見積もると良いかもしれない。

本項目も3章で期待が「高すぎる」参加者の満足度がやや低くなる傾向があると述べたものである。期待度で5を、満足度で4を付けた参加者の記述を見ると、「人のアイディアに乗っかることができた」「もう少し独特性のあるアイディアが出せれば良かった」「良いアイディアを出す人たちが多くいた」など、もっと自分も良いアイディアを出せたはず、という思いを感じるものが多かった。

5.5 WS進行

□主な高評価の要因：

- ・課題発見からアイディアまでの流れを知ることができた（※多数見受けられた）
- ・ファシリテーションがしっかりしていた（※ファシリテーション・タイムキーピングの成否についての記述は多かった）
- ・アイディアの出し方、視点の持ち方、他者がアイディアを発表した時のリアクション等が勉強になった
- ・他の社会人の方々のやり方が参考になった

□主な低評価の要因：（※主にワークショップ複数回経験者から）

- ・ワークショップのデザインが不十分。場作りが不十分
- ・実施者には時間管理とファシリテーションをしてほしい
- ・参加者間で進め方に関する共通言語がなかった

本項目では、ワークショップのプロセスやファシリテーションが主な評価対象であった。具体的にどのようなプロセスやファシリテーションが評価されているかについての言及は少なく、ここで一般化して述べるのは難しい。ただ、上記の高評価の要因を記述した参加者のほとんどはワークショップの経験が無いまたは1回であったのに対し、低評価の要因を記述した参加者のほとんどがこれまでに2回以上のワークショップを経験しているという傾向が見られた。このような観点から改めて見ると、高評価の要因は「知れた」「勉強になった」等が多いのに対し、低評価の要因は「不十分」等これまでの成功体験と暗黙に比較しているものが多いことに気づく。「デザイン学習」の項の内容と重なるが、ワークショップ開始時に参加者の経験について聞いておき、最後まで実施者が主導するのではなく途中からは経験者に一定程度進行を委ねるなど、経験者の知識や経験を取り入れる方向性もあるように思う。

5.6 スキル

□主な高評価の要因：

- ・題材について事前知識が多かった
- ・専門とは異なるテーマだが、自分のフィールドに少し持ち込めた
- ・社会人としてのスキルが発揮できた
- ・イラスト
- ・ビジネスという視点（※経営専攻の学部生や社会人に見られた）
- ・日常生活という誰でも身近なテーマだった

□主な低評価の要因：

- ・専門性を活かすという発想がなかった
- ・テーマ内容が馴染みのない分野で、自分の良さを出せなかった
- ・テーマが専門と関係ない（※特に多かった）
- ・自分に専門性がない（※学部生に多かった）

本項目では、「できなかった」という意見が相次ぎ、特に「自分に専門性がない」「テーマが専門と関係ない」という意見が多かったので、あえて高評価であった参加者の意見を多く記載した。その中でも社会人は比較的自らの特徴を活かしやすかったようである。特にアイデアを現実的なサービスやシステムやビジネスに落とし込むプロセスで、経験が活かされたようである。一方学生からは否定的な意見が相次いだが、「テーマが専門と関係ない」と初めから諦めてしまうのはもったいないと感じる。特に学生の多数を占める京大生や芸大生は、専門分野外のことでもできる学生が多いと筆者は感じており、まず参加者に自分の特徴を意識してもらうことが重要だと考える。その上で、実施者には彼らの強みを活かせるようなファシリテーションを期待したい。

5.7 協働・議論

□主な高評価の要因：

- ・色々な意見を聞けて、今まで疑問に思っていなかった点を考えられて楽しかった
- ・お互いのポジションを理解できた
- ・実施者がアイデアを出す度に結びつけてくれた
- ・わからないことをちゃんと聞けた

□主な低評価の要因：

- ・チームに分かれた後、もう片方のチームと議論する時間がなかった（※多く見受けられた）
- ・少し遠慮してしまった
- ・自分の考えを押し通してしまった
- ・基本的に個人作業だった（※多く見受けられた）
- ・チーム外の人と話す機会は無かった（※多く見受けられた）

本項目は、「題材学習」に次いで高い満足度を得ており、記述欄にもポジティブな意見が多かった。多かったのが「多様な参加者とお互いの特徴を上手く活かしながら議論し、ワークを進めることができた」という主旨の意見である。特

に煮詰まった時には実施者のファシリテーションが効果的であったようである。一方ネガティブな意見で多く見られたのは「テーマ内でグループ分けをした後、十分議論できなかった」というものである。特に早い段階でグループ分けを行う場合、実施者はグループ間のコミュニケーションに十分配慮する必要がある。

また、「他テーマの人たちと話す機会が少なかった」という意見も複数見られた。次回以降はポスター発表時以外にももう少し他テーマの見学等をしやすくする等、SDS全体の設計に関する検討があっても良いかもしれない。

5.8 人脈

□主な高評価の要因：

- ・ 他大の人と知り合いになれた（※多く見受けられた）
- ・ 実施者の人との出会い（※多く見受けられた）
- ・ 企業や研究センターのことを知れた
- ・ 同じ方面に興味がある人を見つけられた

□その他の要因：

- ・ 今後次第（※多く見受けられた）

本項目は、ほぼ全ての記述がポジティブなもので、全7項目中最も偏りが大きかった。参加者は、実施者や他の参加者との人脈はもちろん、企業や研究所など組織とのつながりにも満足していることが分かる。唯一ポジティブとは言えない意見としては「今後次第」というものであったが、もっともなことである。SDS中には、テーマ内でSNSの連絡先を交換している光景も多く見られた。これらの輪がSDS終了後も発展していくことを期待したい。

6. おわりに

本稿では、京都大学サマーデザインスクール2016の参加者を、1. ワークショップ前後で参加者の期待度・満足度はどう推移するのか、2. テーマが異なると参加者の期待／満足度に差があるのか、3. 満足度には具体的にどのような要素が影響しているのか、の3つの観点から見た。これにより、これまでの「ワークショップがどのように行われているのか」に関する実施者を中心とした分析と合わせて、ワークショップを実施者・参加者の双方の視点から見ることがひとまずはできたのではないと思う。今回はアンケート調査を通して、SDSの全体的な傾向や各テーマに共通して言えることに焦点を当てた分析を行ったが、

一方で個々のテーマや参加者個人に依拠する事柄は除外、あるいは未分化のまま提示せざるを得なかった。今後はより多彩なデータを取得・利用し、各テーマのプロセスや参加者個人に焦点を当てた分析を行いたい。

「デザイン学」への問い

- + 多様な参加者に実施者の価値観を伝えられるワークショップとはどのようなものか
- + 参加者の期待感・満足感をどのように計測するか